USER'S MANUAL
ユーザーズマニュアル
ああっ女神さまっ

ORIGINAL GAME
FOR PC-9801VM～
［BELLDANDY］
［URD］
［SKULD］
▼
［KEIICHI MORISATO］

CONTENTS

森里螢一は、猫実工科大学に通う大学生。彼は、ある日“お助け女神事務所”なる所に電話をかけ間違え、ベルダンディーという女神と出会った。「願い事を一つかなえます」という彼女に、「君のような女神にそばにいてほしい！」と、螢一は願いを伝えた。

かくして螢一は、ベルダンディーと“強制力”によって固く結ばれることになった。ベルダンディーは誰から見ても絶世の美女（女神）、至福の日々が訪れると思いきや、やってきたのは果てしない騒動の数々。自動車部の尋常ならざる先輩たち、螢一の妹めぐみ、ベルダンディーをライバル視する沙夜子たちが騒動の種をまき散らす。さらに加えて神界から二人の仲を案じてやって来たベルダンディーの姉のウルド、メカフェチの妹スクルドまでもが螢一たちと同居することに。

そんな中でも螢一とベルダンディーの絆は深くなってゆくが、またもや新たなトラブルが彼らに降りかかろうとしていた――。

ああっ女神さまっ

ゲーム解説

[はじめに]

本ゲーム『ああっ女神さまっ』は、２つの選択肢の中から１つを選んでストーリーを進めていくアドベンチャーモードと、その途中に起こる出来事をゲームにしたイベントモードとで構成されています。

プレイヤーであるあなたは、森里螢一となって、ベルダンディーたち３女神やマーラーたちの引き起こす様々な出来事を体験、『ああっ女神さまっ』のストーリーを構築していきます。

[ゲームの内容物]

このゲームのパッケージには以下のものが入っています。ゲームを始める前にご確認ください。

●本マニュアル　１冊　●ゲームディスクＡ～Ｆ　各１枚　●アンケートハガキ　１枚

[対応機種：このゲームは以下の機種に対応しています]

ＮＥＣ　PC-9801VM／VX／RX／RS／RA／DX／DA／DS／DO／DO＋／FA／FX／BA／BX
PC-9801UV／UX／CV／EX／ES／UF／CS／US／GS
PC-9821S／Ae／As／Ap

EPSON　PC-286／X／V／VE／VF／VS／VX／VG／VJ／US／UX／C
PC-386／V／VR／G／S／GS／GE／M／P
PC-486／GR／GF／P

●ノートパソコンには対応しておりません
●VM0／2／4UVの各機種では、メインメモリーを640KB以上に増設する必要があります
●フロッピーディスクドライブが２基必要です（純正ドライブ以外での動作保証はいたしかねます）
●ハードディスク対応（詳しくは下段のコラムをご覧ください）

[作動環境：以下の条件、周辺機器が必要です]

●640KB以上の本体メモリ容量
●アナログRGB対応400ラインカラーディスプレイ（ハイレゾモードには対応しておりません）
●FM音源ボード（音源ボードがない場合でもプレイは可能ですがBGMはカットされます）
●バスマウス（マウスがないとプレイできません／シリアルマウスには対応しておりません）

[ハードディスクユーザーの方へ]

本ゲームは、ハードディスクにインストールすることでデータの読み込みが速くなり、より快適にプレイすることができます。

インストール用のプログラムがゲームの『ゲームディスクＡ』の中に準備されていますので、以下の手順に従ってインストール作業を行ってください。

ただし、操作方法や手順を間違えると、ハードディスク内の別のプログラムを壊したり、消してしまったりする可能性がありますので、インストール作業は十分に注意して行ってください。誤ってプログラムを壊しても当社では責任を負いかねますのでご了承ください（MS-DOSに関する知識がある程度以上ないと、インストール作業はお勧めできません）。

また、本ゲームは裏V-RAMをバッファとして利用しますので、そのようなプログラムを常駐させている場合は、解除してからインストール作業を行うようにしてください。

なお、本ゲームをインストールするためには、MS-DOSでフォーマットされたハードディスク内に、最低７MBの空領域が必要です。

●ハードディスクへのインストール

①お手持ちの機種のハードディスクに対応した『MS-DOSのシステム　ディスク』を準備してください。
②フロッピーのドライブにカレントドライブを移動します。例えばＣドライブがMS-DOSのフロッピーなら
Ｃ：↵と入力します。
③移動したドライブ（この例だと、Ｃドライブになります）に『ゲームディスクＡ』を入れてください。
④HDINS↵と入力します。
⑤画面にインストール作業の細かな指示が出ますので、それに従って作業を行ってください。エスケープキーを押せばインストールは中断します。
⑥インストールするドライブは、カーソルキーまたはテンキーの４と６を使って、インストールするドライブ名に合わせて↵を押してください。
⑦作業が正常に終了すると、ハードディスク内に
￥GAME￥MEGAMI
のディレクトリが作成され、インストールが完了します。
※インストール作業は、￥GAME￥MEGAMIというディレクトリを作って全ファイルをコピーするだけですので、ファイル管理ツールなどを使ってインストール作業を行うことも可能です。

[オープニング画面]

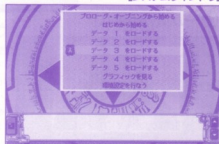
[起動方法]

1.初めてプレイする場合

お手持ちの機種のドライブ1に『ディスクA』を、ドライブ2に『ディスクB』を入れて、本体のリセットボタンを押して立ち上げてください。プロローグが始まり、そのままゲームがスタートします。プロローグもストーリーの重要な一部ですので、最初にプレイする時は飛ばす(スキップ)することはできません。

2.セーブした続きをプレイする場合

[システムウィンドウ]

①本ゲームは、アドベンチャーモードのコマンド選択時に、その時点での状況を5箇所までセーブすることができます。そのセーブしたデータは、再起動のときに、続きをプレイすることができます(データセーブの方法は7ページをご覧ください)。
②ドライブ1に『ディスクA』、ドライブ2に『ディスクB』を入れ、リセットボタンを押して立ち上げてください。
③画面にウィンドウが表示されます。このウィンドウを以降「システムウィンドウ」と呼びます。この中で続きをプレイしたいセーブデータに黄色のバーを合わせ、マウスを左クリックして選択します。画面に確認の表示がでますので、YESを選択すると、ゲームが始まります。

※1　このとき、選択したセーブデータによっては、ディスクを入れ換えることがありますので、画面の指示に従ってください。
※2　セーブデータはデータ1～5の番号のみの表示となりますので、シナリオの途中でゲームを中断する場合は、第何章のどの時点で、どの番号にセーブしたかを記録しておくといいでしょう。

●インストールの起動方法

①ハードディスクを立ち上げてください。
ハードディスクが複数のドライブとして設定されている場合は、ゲームをインストールしたドライブにカレントドライブを移動します。
②次のように入力して、ディレクトリ移動を行います。
CD　¥GAME¥MEGAMI⏎
③ドライブ1に『ゲームディスクA』を入れてください
(ゲームディスクAがキーディスクとなってますので、オリジナルのAディスクを使用しないと、作動しません)。
④次のように入力するとゲームが始まります。
K1⏎
後はフロッピーディスクの起動方法と同じです。

※本ゲームの作動には、本体メモリー内のフリーエリアが520KB以上必要です。上記の手順で起動しない場合は、ハードディスクの起動時に必要な本体メモリーが確保できるよう、設定し直してください(詳しくは、お手持ちのハードディスク等の説明書をご覧ください)。

[アドベンチャーモード]

このゲームのメイン画面です。主人公、森里螢一の行動や言動を2つの選択肢の中から選んで、ストーリーを進めてゆくモードです。状況によって、ストーリーはバラエティに富んだ展開をし、また、操作も非常に簡単ですので、初心者の方でもプレイできます。

①ビジュアルウィンドウ
②キャラクターウィンドウ
③マウスカーソル
④メッセージウィンドウ
⑤システムスイッチ
⑥先送りスイッチ
⑦巻き戻しスイッチ

[アドベンチャーモード画面]

[ゲーム進行の流れ]

①ストーリーが始まる

②選択画面で行動を決める

③ストーリーの続きが始まる

▲ゲーム進行中に、螢一の言動や行動の選択画面が表示されますので、どちらか一方を選んでストーリーを進めて下さい（誤った選択によるゲームオーバーはありません）。

①ビジュアルウィンドウ：メイングラフィックが表示されます。

②キャラクター・ビジュアルウィンドウ：ゲームに登場する各キャラクターの顔（フェイス）が表示されます。

③マウスカーソル：マウスを動かすと、画面に表示されたマウスカーソルが動きます。マウスカーソルをスイッチや選択肢に合わせてマウスを左クリックすることで、選択（決定）を完了します。

④メッセージウィンドウ：会話やその場の状況が文章表示されます。プレイヤーが行動を選択する場合は、この中に選択肢が表示され、選択されている方が黄色のバーで表示されます。黄色のバーをマウスカーソルで動かし、左クリックすることにより決定が完了します。

※メッセージは通常黒色で表示されますが、モノローグや回想シーンでは青色で表示されます。

⑤システムスイッチ：ここにカーソルを合わせて押すと、セーブウィンドウが開きます（セーブウィンドウについては7ページをごらんください）。
なお、さらに細かい設定が必要なときは、ウィンドウの中からシステムウィンドウを選択します（システムウィンドウについては、7ページをごらんください）。

⑥先送りスイッチ：次のメッセージを表示します。初期設定ではシステムまたは巻き戻しスイッチ以外の場所で左クリックしても、先送りスイッチが押されたと認識してゲームを進めていきます。

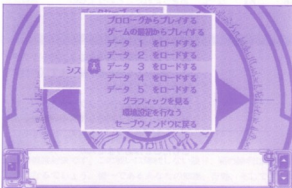
⑦巻き戻しスイッチ：うっかり先送りボタンを押しすぎてしまった場合などに、メッセージウィンドウの内容を8画面分まで戻すことができます。これは、それまでの経緯（メッセージ）を参照できるだけで、コマンドの選択をやり直せるわけではありません。巻き戻しモードのときは、メッセージウィンドウが灰色で表示されます。

[セーブウィンドウ]

アドベンチャーモードの中から、システムスイッチを押すことにより、セーブウィンドウを開くことができます。

データセーブは5箇所まで可能です。黄色いバーをセーブしたい番号にあわせて左クリックすると、メッセージウィンドウの中に確認の表示がでますので、いいときはYESに合わせて左クリックしてください。

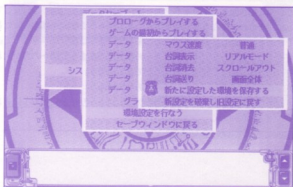
細かい設定をしたい場合には、さらにシステムウィンドウを開いて行います。

[セーブウィンドウ画面]

[システムウィンドウ画面]

[システムウィンドウ]

ゲーム進行の設定ができるモードです。
設定項目は以下の通りです。
プロローグからプレイする：プロローグから始めたいときに選択してください。
ゲームの最初からプレイする：オープニングが終わったところからゲームをすることができます。
データロード：セーブしたところから始めます。カーソルを希望の番号に合わせ、左クリックしてください。
グラフィックを見る：ゲーム内でプレイした部分のグラフィックを見ることができます。
ゲームを終了する：ハードディスクをお使いの方のみ表示されます。MS-DOSのコマンドラインに戻ります。
フロッピーディスクで遊んでいる方はセーブしたことを確かめてからフロッピーディスクを抜いて電源を切ってください。

[環境設定]

ゲームの細かな設定ができるモードです。
変更したい環境まで黄色いバーを合わせ、左クリックで設定が変ります。環境設定が終わったら、『新たに設定した環境を保存する』を選択してください。
マウススピード：速い、普通、遅いの中から設定を選んでください。
台詞表示：瞬間表示（クイックモード）か、1文字づつ表示するのか（リアルモード）を選んでください。
台詞消去：台詞の送りを上に送る（スクロールアウト）か、瞬間的に全ての表示を消す(クイックアウト)か、選んでください。
台詞送り：先送りスイッチを押す時に、特にスイッチの上にマウスカーソルを持ってこなくても他のスイッチの上以外の場所で左ボタンを押すと先送りスイッチが押されたとみなされるモード（スイッチのみ）を切り換えます。
新たに設定した環境を保存する：変更した設定をセーブします。
新設定を破棄し旧設定に戻す：元の設定を生かし、現在入力した設定を破棄します。

[環境設定画面]

[イベントモード]

　イベントモードは、ゲームの各章ごとに異なりますので、個別に説明していきます。
　なお、イベントモード中は、システム・巻き戻し・先送りの各スイッチは押せないので注意してください。

[第1章イベントモード画面]

①ビジュアルウィンドウ
②キャラクターウィンドウ
③マウスカーソル
④メッセージウィンドウ

▲ゲームは画面に登場するミニキャラクターに、カーソルを合わせて捕まえて（=左クリック）してください。
　また、このモードにはゲームオーバーがありません。わざと失敗してストーリーを楽しむこともできます（もちろん、成功するに、こしたことはありませんが……）。

第1章

■ゲーム内容
画面内を逃げ回るミニキャラクターを捕まえるゲームです。どの場面のミニキャラクターも、螢一を盾にして、術をかけようとするベルダンディーから逃げようとしています。螢一であるあなたは、逃げ回るミニキャラクターを捕まえて勝負を決めなくてはいけません。

■画面構成
①ビジュアルウィンドウ：イベントモードのメイン画面です。
②キャラクターウィンドウ：キャラの顔（フェイス）が表示されます。
③マウスカーソル：このモードのカーソルは『手』の形をしています。
④メッセージウィンドウ：会話や状況が表示されます。

■操作方法
画面中を動き回るミニキャラクターにマウスカーソル（両手の形をしています）を合わせて左クリックすると、ミニキャラクターを捕まえることができます。しかし、捕まえてもミニキャラクターは様々な手を使って逃げだそうとします。ミニキャラクターの疲労度が高まって螢一の力が大きくなったとき、完全に捕まえることができるのです。
※このゲームにはゲームオーバーがありません。
　しかし、成功か失敗かでその後のゲームストーリーが変わっていきます。

［第2章イベントモードその1画面］

第2章

●その1

■ゲーム内容

この章の前半で起こるイベントモードです。螢一であるあなたは、敵の罠を突破してベルダンディーたち女神3姉妹を助けなければなりません。通り道は二つで、どちらか一方を選択して進んでください。

■画面構成

※アドベンチャーモード（6ページ）を参考にしてください。

■操作方法

アドベンチャーモードと同じで2つのコマンドから選択してすすんでいきます。

※選択する道の一方は安全なのですが、もう一方は危険地帯です。死に至るほどのダメージはありえませんが、次のイベントモードに大きく影響してきますので、ダメージを最小限に抑さえないと、次の戦いに勝利することは困難になるでしょう。

●その2

■ゲーム内容

敵との直接対決です。この戦いに勝利しない限り、悪の勝利は濃厚なものになるでしょう。螢一であるあなたの知恵、行動、そして運（ベルダンディーが力を貸してくれるかも知れません）が揃って、初めて戦いに勝利することができるのです。

■画面構成

①ビジュアルウィンドウ：メイン画面（敵キャラクター）です。
②キャラクターウィンドウ：キャラの顔（フェイス）が表示されます。
③マウスカーソル：マウスで動かして選択肢を決定させます。
④メッセージウィンドウ：会話や状況が表示されます。

■操作方法

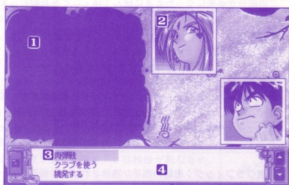
メッセージウィンドウの中に出ている選択肢をクリックすることで進行します。選択肢は以下の通りです。

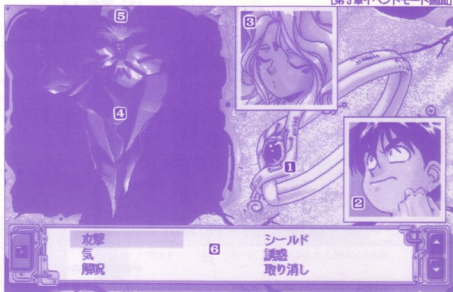
肉弾戦――素手で敵に挑みます。
パンチ・キック・締め技の中から選んでください（※締め技は強力ですが、相手の反撃を受ける可能性が大きいので注意したほうがよいでしょう）。

クラブを使う――唯一もっている武器、ゴルフクラブで敵と戦います
振り回す・突き刺すの中から戦法を選んで下さい（※振り回すは、遠い間合いからでも攻撃できますが、反面、空振りする場合があります。また、突き刺すは、クラブの反対側で突くのですが敵に近づかないと効果がなく、また、反撃を受ける可能性もあります）。

挑発する――敵に罵詈雑言を浴びせかけます（※成功すると、敵は怒って我を失いますが、失敗すると逆にキツイ一発を受けることになるのはよくあることです（笑）。気をつけましょう）。

①ビジュアルウインドウ
②キャラクターウインドウ
③マウスカーソル
④メッセージウインドウ

[第3章イベントモード画面]

①ノルンの腕輪
②フェイスウィンドウ（螢一）
③フェイスウィンドウ（女神）
④敵グラフィック
⑤魔眼
⑥メッセージウィンドウ

第3章

■ゲーム内容

螢一であるあなたとベルダンディーたち女神3姉妹が協力して敵と戦います（本章のイベント内容は、第2章までのストーリーをクリアしたことを前提としていますので、初めてプレイする方は、この部分が必要になったときに読んで頂くことをお勧めします）。

■画面構成

①ノルンの腕輪：女神たちが力を注ぎ込むと腕輪の宝石が、その量に応じて輝きます。

②フェイスウィンドウ（螢一）：螢一のフェイスウィンドウです。敵からダメージを受けると顔が段々と苦しい表情に変わっていきます。また、シールドが有効な間は、枠の色が変化します。

③フェイスウィンドウ(女神たち)：女神たちのフェイスウィンドウです。ノルンの腕輪を使うとき、力を出す女神の顔が表示されます。

④敵グラフィック：戦闘の相手が表示されます。相手がシールドを張ってるときは、背景がグレーに変化します。

⑤魔眼：敵の魔の力を示します。魔の力が大きくなると赤に、小さくなると白に近づいていきます。魔の力が小さいと、敵は｢善｣の行動を取ったり、逃げていったりします。

⑥メッセージウィンドウ：キャラの会話や状況を表示します。

[攻略のポイント]

1. 螢一も敵もHPなどのパラメーターは数値表示されません。螢一の表情や敵のセリフなどで、戦闘状況をつかんでください。
2. 攻撃や魔法などで敵は倒せますが、『魔』の低いモンスターなどには｢解呪｣などの術を遣い、戦闘意欲をなくしてしまった方が有効です。
3. ストーリーによって戦闘方法も変化します。今どの攻撃方法がもっとも有効なのかを前後のストーリーから読み取ってください。

[ノルンの腕輪宝石部]

■操作方法

メッセージウィンドウの中に出ている選択肢をクリックすることで進行します。選択肢は以下の通りです。

①攻撃――自分の肉体を最大限に使って攻撃します。武器を持っている場合は、自動的に武器を利用して攻撃します。敵は強力なモンスターなので、特別な場合以外は使用しないほうが無難です。

②アイテム――アイテムを使用します。アイテムには蛍一の直接的力を増大させる『薬』があります。

③ノルンの腕輪――ノルンの腕輪とは、神々と巨人族の争いで使われ、神々に決定的な勝利をもたらしたといわれる伝説の腕輪です。これを使用すると、女神たちの力は腕輪に集約され、様々な攻撃・防御が可能になります（※しかし、女神たちは神々の国――ユグドラシルのエネルギー流出により、力を消耗しています)。

A：ノルンの腕輪を選択すると、３人の女神のどの力を呼び出して使用するか選択、決定します。

B：選択を終了すると、ノルンの腕輪に注ぎ込まれる女神の力が宝石の点滅によって表示されます。術の使用は腕輪を持つ蛍一が担当するので、宝石の表示がグリーンに輝いている間にタイミングを図ってマウスをクリックしましょう。タイミングのズレによっては、同じ術を使った場合でも効果に大きな差が生じます。

[３女神使用呪文一覧]

女神	呪文	効果	体力消費
ウルド	電光撃掌	一体の敵にダメージを与えます。	少ない
	雷光召喚	ダメージ量は電光撃掌の半分ですが、広い範囲の敵にダメージを与えます。	やや多い
	爆雷降臨	大きなダメージを敵一体に与えます。ウルドの体調のいい時しか使用できず、また、難しい呪文なのでかからない場合があります。	非常に多い
	気	召還系ではなくウルド自身の『気』をぶつける技です。	少ない
	解呪	敵モンスターの『悪』の部分をとり除いて、戦闘を回避します。しかし、宝の守護モンスターなどは逃げられないことがあります。	やや多い
	シールド	蛍一たちの周りにシールドを発生させます。蛍一の体力は少ないので、頻繁に使うことになるでしょう。効果は当分持続します。	やや多い
	誘惑	ウルドの『気』で敵を誘惑します。成功すると敵はボ～ッとして反撃してこなくなります。もちろん、人間の男性系のキャラに最も効果を発揮します。	少ない
ベルダンディー	気	召還系ではなく、ベルダンディーの『気』をぶつける技です。打撃力はウルドより劣りますが、彼女の『気』には打撃力の他に解呪効果もあります。	少ない
	解呪	敵モンスターの『悪』をとり除いて、戦闘を回避します。ウルドとは性格が異なるので、効果も若干違ってます。	少ない
	シールド	蛍一たちの周りにシールドを発生させます。	やや多い
	愛の涙	ベルダンディーの流す奇跡の涙です。蛍一への涙には癒し効果が、敵への涙には解呪の効果があります。	なし
スクルド	スクルドボマー	スクルドボムを投げてくれます。ごくたまに、威力の大きい結束手榴弾をなげることもあるお得な技です。	なし
	意見を聞く	スクルドに今後の指示を仰ぎます。大抵はそっぽを向かれてしまいますが、ごくたまに有益な情報を教えてくれます。どうしても倒せない敵に遭遇したら、聞いてみるといいでしょう。	なし
	次元移動装置	異次元に来るときに使用した装置で、蛍一らを瞬時に異次元移動させます。負けそうなときや力を使いすぎたときには、有効な手段となるでしょう。負けそうな場合には、スクルドが勝手に作動させることもあります。	なし
三姉妹	全員攻撃	全員の力を集めてノルンの腕輪を発動させます。力の集約に成功すれば相乗効果と腕輪の増幅効果で、『爆雷降臨』クラスの破壊力を発揮します。しかし、この技はかなり難易度が高く、蛍一がよほど上達してないと使用できません。	少ない〔全員〕

※スクルドは、力の発現には至ってないので、ノルンの腕輪に力を送ることはできませんが、腕輪の力で蛍一を助けることができます。

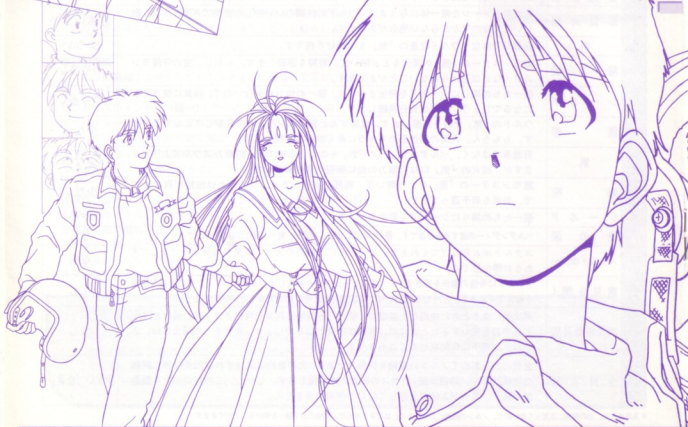
CHARACTER キャラクター紹介

●『ああっ女神さまっ』に登場する主要キャラクターを紹介。詳しく知りたい人は原作単行本を読もう(宣伝)。

森里 螢一

KEIICHI

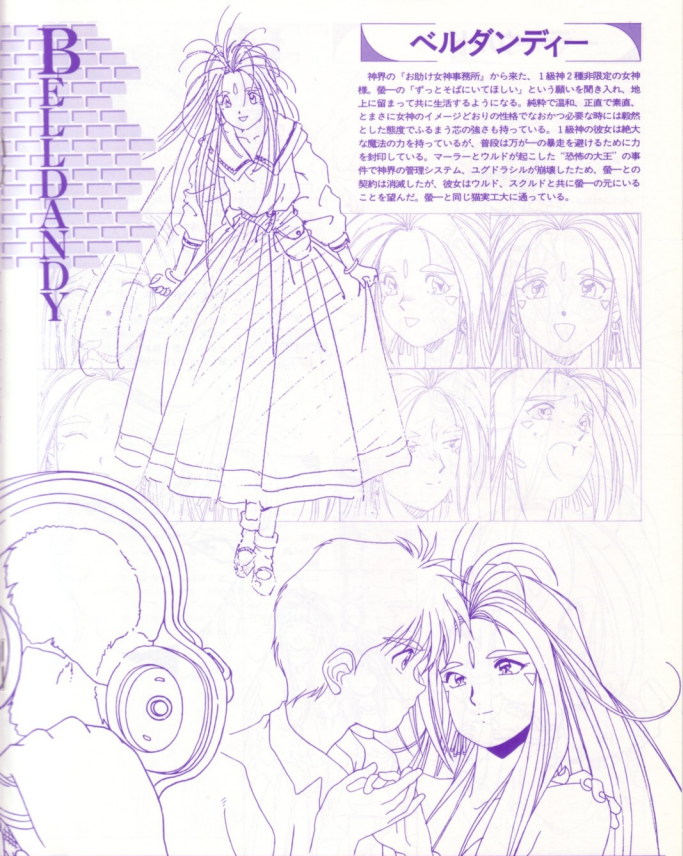
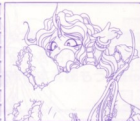
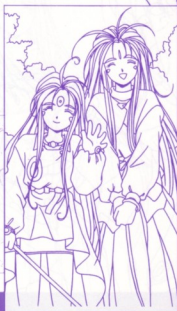
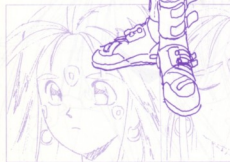
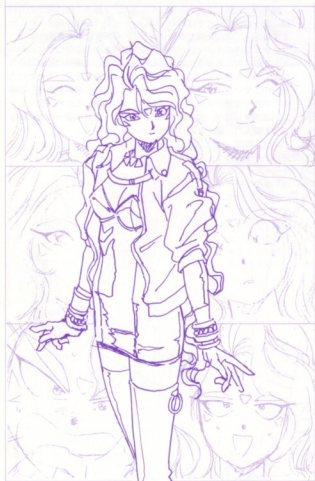
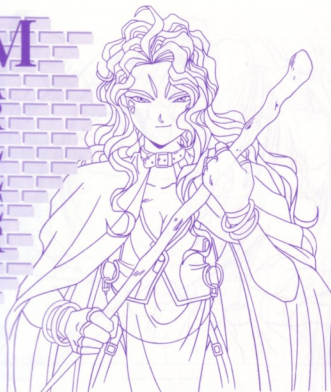
猫実工科大学に通う学生。自動車部に所属し、個性的な先輩や、友人たちに日夜振り回されている。間違い電話で呼び出した女神ベルダンディーと"強制力"で結ばれるほどの幸運(?)の持ち主。

やや優柔不断なところがあるものの、基本的に真面目な性格で、困っている人を見過ごせない優しい面もある。女性に関してはかなり奥手で、ときおりベルダンディーとの仲を進展させようと努力するのだが、周囲の人からの横槍や、続発するトラブルもあって思うようにいかない。メカに詳しく、バイクなどのドライバーとしてもそこそこの腕前はあるのだが、その腕はもっぱら先輩たちが造ったモンスターマシンの実験台(?)として使用されている。

BELLDANDY

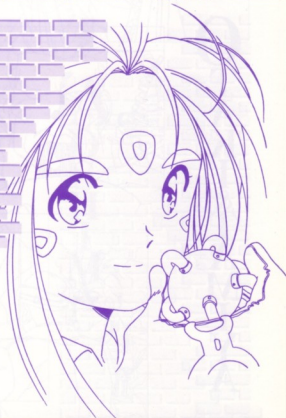
ベルダンディー

神界の『お助け女神事務所』から来た、１級神２種非限定の女神様。螢一の「ずっとそばにいてほしい」という願いを聞き入れ、地上に留まって共に生活するようになる。純粋で温和、正直で素直、とまさに女神のイメージどおりの性格でなおかつ必要な時には毅然とした態度でふるまう芯の強さも持っている。１級神の彼女は絶大な魔法の力を持っているが、普段は万が一の暴走を避けるために力を封印している。マーラーとウルドが起こした“恐怖の大王”の事件で神界の管理システム、ユグドラシルが崩壊したため、螢一との契約は消滅したが、彼女はウルド、スクルドと共に螢一の元にいることを望んだ。螢一と同じ猫実工大に通っている。

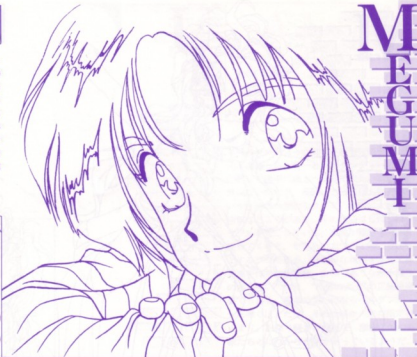
ウルド

URD

◀ウルドっていえば、やっぱり小っちゃいウルド。ゲームの中でも分身して活躍してくれるぞ（多分……）。

ベルダンディーの姉で２級管理限定神。一向に進展しない螢一とベルダンディーの仲を心配して勝手に地上へ降りて来た。本人に悪気はないのだが、周囲にとってはお節介、という性格の典型的なタイプ。非常に大雑把で短気なところがあり、その行動はしばしばトラブルを起こしている。事態が複雑な様相を見せてくると、やたらと力ワザで解決しようとするフシもある。怪しげな材料を使って魔法薬を作るのが得意。女神でありながら魔性の血を引いており、"恐怖の大王"の正統後継者でもある。魔法の力だけならベルダンディーを凌ぐほどだが、その性格から未だ限定神止まり。お祭り騒ぎが好きで、猫実工大の先輩たちとはなかなか気があっているようだ。

「悪魔のＣＤ」により召喚された１級非限定魔。悪魔事務所１の使い手で、仕事は"女神たちの邪魔をすること"。一見男性に見えるが、レッキとした女性。螢一を目の仇にしていて、なんとか彼を不幸にしてやろうと企むが、その計画はことごとくベルダンディーに阻止されている。ロックを聞くと否応なしに踊りだす、大入り袋や紅白の垂れ幕、といったおめでたい物にアレルギーを起こす、という弱点がある。ベルダンディーたちとは幼なじみ。

スクルド

ベルダンディーの妹で２級神１種限定神。水から水へと自由に移動することができる能力を持つ。ユグドラシルのバグを消去するためベルダンディーを神界に連れ戻すべく地上にやって来たが、事件が解決してもなし崩しに螢一たちと暮らすようになった。魔法はあまり使えないが、メカニックの発明やチューンナップといった分野には以上なほどの才能（と愛情）を発揮する。ベルダンディーには素直に姉への尊敬の念を抱いているが、お調子者のウルドにはよく反発し、なにかにつけてケンカをしている。多少シスターコンプレックスの気があり、螢一に寄り添うベルダンディーに複雑な感情を持っている。弱点は、意味のないメカを見ること。

森里 めぐみ

MEGUMI

螢一の妹。猫実工大の学生で、兄よりもしっかりした性格の持ち主である。マーラーの悪だくみのとばっちりを受けて、車に変えられたり、体を乗っ取られたりと、散々な目にあっているが、それでもベルダンディーたちは外人だと思い込んで、その正体には気づいていない。メカニックに関しては、スクルドがライバル視するほどの腕前。本人は知らないが、ねずみに姿を変えた3級地霊の守る部屋にすんでいる。

OTAKI&TAMIYA

大滝先輩&田宮先輩

前髪を逆立てているのが大滝、ヒゲを生やしているのが田宮。二人とも螢一が所属する猫実工大自動車部の先輩である。両者ともに"超"がつくほどの変人で、その後先を考えない行動の尻ぬぐいは常に螢一がすることになる。メカニックに関しては並々ならぬこだわりを持っているが、そのこだわりも常人とはやや異なったところにあるようだ。大滝はかつて螢一とベルダンディーに、彼女（矢間野里子）との仲を取り持ってもらった、というエピソードを持っている。

三嶋 沙夜子

猫実工大に通う学生で、容姿端麗、成績優秀で、ベルダンディーが現われるまでは学園の女王として君臨していた。螢一に以前デートの申し込みを受けたこともある。プライドが高く、ベルダンディーを一方的にライバル視しているため、螢一にやたらとちょっかいをかけるようになる。ときには青嶋やマーラーと手をくんで、罠をしかけることもあるが、根っからの悪人では決してない。螢一に対する思いも最近ではずいぶんと変わってきた。

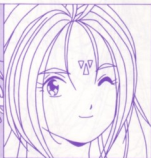
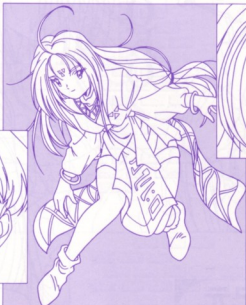
青嶋 紀元

螢一の後輩で、猫実工大の学生。名うてのプレイボーイ。欲しいもののためならどんな事でもする、という性格の持ち主で、ベルダンディーに興味を示し、密かにその秘密を探ろうと企んでいる。三嶋沙夜子とはいとこであり、ときには行動を共にすることも。入学当初は自動車部に所属していたが、豊富な資金にものを言わせて独自のクラブ“4輪部”を設立し、あわよくば自動車部を吸収しようと考えている。

サブキャラクター紹介
SAB CHARACTER

●ゲームに登場するサブキャラを紹介。ゲームの進行によっては出会うことができないキャラもいます。

真先哲哉

一流劇団に所属している二枚目アクター。ベルダンディーに一目惚れして、螢一たちの前に現れた。しかし、その裏には何者かの影が……。ちなみに、笑うと歯が光るのはお約束である。

マリオネットの妖精

めぐみのアパートにいる地霊と同類で、天界に属する精霊である。精霊のように見えるが、人間に取り憑き意のままに操る能力を持っている。何者かの命を受け螢一に近づいてくる。

ヴィキュア

異世界、ヴァナヘルムで行われている武闘大会の前年度チャンプ。人々から「英雄」といわせしめるほどの能力を持ち、今年度の大会でも期待をかけられている。

長谷川さん

螢一の後輩で、猫実工大の自動車部に所属している数少ない女子の一人。部内でも目立った活躍はしていないが、それもそのはず、彼女が部にいるのは一人の男性を想えばこそ、なのだから。

ネズミくん

『ウルドの小っちゃいって事は』改め『ウルドとスクルドの小っちゃいって事は』のレギュラーであるネズミくんもゲームに登場。最近存在感が薄くなった感じがするが、ゲームの中で大活躍する予定だ（あくまで予定）。

INTERVIEW

●プレイする人は、各々の欲望に任せて好きな方の螢一を選んでもらえればいいと思います(笑)。

原作者:藤島康介

●プロフィール

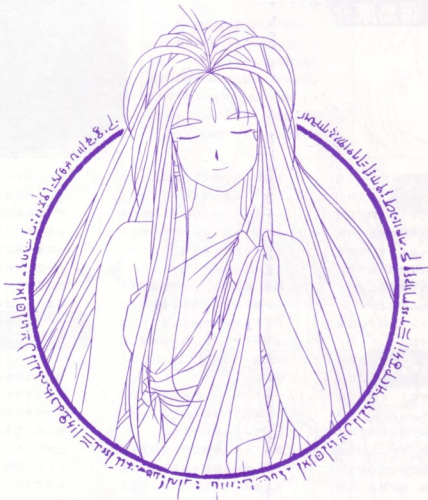
1964年7月7日、東京都に生まれる。86年に『コミックモーニング』誌上にてデビュー。同年に発表したアクションコメディー『逮捕しちゃうぞ』で一躍人気作家の仲間入りを果たす。現在、『ああっ女神さまっ』をアフタヌーンに連載中。また、『STRIKER』が2月から不定期にモーニングで連載されている。

——まず、『ああっ女神さまっ』を発表した、いきさつを教えて下さい。
藤島　「逮捕しちゃうぞ」のプレゼント漫画の中で美幸が女神さまの役をしたときがあったんです。そのときの女神さまが何故か編集にウケまして……で、それで漫画にしようと言うことになったんですよ。
——それから、トントン拍子に連載が始まったんですね？
藤島　そうですね……。で、まあ女神さまが免許制で職業みたいになっていたら面白いかな？　と思って描いていったんです。
——『女神さまっ』はCDやアニメにもなってますが、ゲーム化が決まったときの印象を聞かせてください。
藤島　そうですね、98が無かったので、とりあえず98を買わないと話にならないな、と思いましたね(笑)。で、とりあえず買ったんですけど…。
——わざわざ、買ったと(笑)。
藤島　ええ、やっぱり自分の原作のゲームが遊べないんじゃ話にならないと思って(笑)。
——シミュレーター（注1）をプレイした感想はいかがでしたか？
藤島　次がどうなるか予測がつかなくて面白かったですね。やっぱり、先の見えない話だと、次はどうなるのか？　と思ってしまいますよ。
——ゲームの中には螢一っぽい行動と、螢一っぽくない行動の分岐点がありましたが、先生はどちらでプレイされたんですか？
藤島　私はまぁ、一応原作者ですから、螢一ならこっちにするだろうという方を選んでプレイしました。まぁプレイする人は、各々の欲望に任せて選んでもらえればいいかなと(笑)。
——ストーリーの内容なんですけど今、連載されているのとは多少、変わっているみたいですね。
藤島　ええ、結構変わっていますね。まぁ、ゲームはゲームとしての面白さを追求してもらえればいいかなと思います。キャラクター的にはそんなに違ってないはずですし。
——CGの印象はどうでしたか？
藤島　98ソフトの中では相当綺麗なんじゃないかと人に言われましたし、私もスタッフはかなり頑張っているんではないかと思います。
——ゲームの監修作業は具体的にどんなことをなされましたか？
藤島　キャラクター的に合わない部分や、ストーリー展開で矛盾が生じている部分などをチェックしました。ゲームならではの世界と言うのもあるから特に「あーしろ、こーしろ」って言う事はしてないつもりです。
——話が変わりますけど、ゲームがお好きだと伺ってますが……？
藤島　もっぱらRPGですね。
——ゲームをおやりになって漫画のアイデアとかに反映されたりしているんでしょうか？
藤島　反映かどうかまでは判かんないんですけど、非常に刺激を受ける部分が多いので、そう言う意味では役に立ってると思いますね。
——もしかしたらこのゲームをプレイして、影響を受ける可能性もあるわけですね？(笑)
藤島　そうですね、刺激を受けるのは充分考えられますね。
——最後にファンの方々へのメッセージをお願いします。
藤島　原作、アニメとも違う「女神さまっ」ですから世界の幅が広がるんじゃないかなと思います。皆さんのイメージの中でどんどん世界を広げていってほしいですね。
——ありがとうございました。

※注1シミュレーター：ゲームの完成品ではないが、デバック用にテキスト(文字)だけでゲームが遊べるようにしたもの。

スタッフコメント STAFF COMMENT

●『ああっ女神さまっ』を作り出した熱い男たちのメッセージを大収録。涙して読め！

[BANPRESTO]・[ONIRO]・[CHOONSOKU]・[AIC SPIRITS]・[STUDIO ORPHEE]

プロデューサー
守谷淳一

春がきました。縁起のいい春です。“キミの部屋のディスプレイに女神降臨”ってな訳で『ああっ女神さまっ』がついにパソコンゲームソフトになりました。発売日も大安吉日です。コミックを読むように何度も遊んで下さいね。

㈱バンプレスト

プロデューサー
園山靖輔

付き合い始めたばかりの彼女が時として「女神」に見えることはないか？

しか〜し、人間界の女神は長く付き合うほど現在よりも過去（昔の事）や未来（将来）を司りたくなるようで……。ベルダンディーはいいよなっ！

㈱オニロ

プロデューサー
根上広行

本文中で書ききれなかった注意事項をここに表記します。1.中古屋には売らない。2.友人に貸すのは構わないが、確実に買わせる。……このふたつの約束を破ると、このソフトは「ああっ悪魔さまっ」に変化します（当然ウソ）。

㈲超音速

プロデューサー
吉田 勝

公園で先輩たちが歌う２曲は、そのまま歌えるように作ってあります。ノリのいい作曲家さんの協力があったので可能だったんですが、他にも結構凝って作った部分もあるので気がついてくれるとうれしいですね。

ＡＩＣスピリッツ

メインプログラマー
四本忠司

スピード、スピード、スピード優先。これがプログラムの方針です。とにかく98シリーズは機種差がありすぎるんで、遅い機械のフロッピーで遊んでも快適に遊べるようにメモリを最大限いかしたつもりです。

ＡＩＣスピリッツ

プログラマー
岩崎豊明

プログラムの他、音楽のＦＭ音源へのコンバート他多数も担当。初回にしてこのビッグタイトルはかなり荷が重かったですが、それなりに世界観が出せたと思ってます。所々に僕の作った部分があるので……。

ＡＩＣスピリッツ

シナリオ
千葉智宏

主にチャート関係を担当しました。チャートは、アドベンチャーではあたりまえのループやオールコマンドを廃止し、遊び易くしてあります。しかし、仕掛けはあります。２〜３回プレイしただけでは全部の絵は見れませんよ。

㈲スタジオオルフェ

シナリオ
黒田洋介

シナリオを担当したのですが、藤島先生のおかげでかなり自由にやらせてもらえたと感謝しています。ギャグにも力を入れましたが、ゲームのラストシーンは本当の最終回のつもりで書きました。最後までやってくださいね。

㈲スタジオオルフェ

コーディネーター
五十嵐雅夫

グラフィックの人の配分担当をしました。なぜか、効果音も。とにかく増え続けるグラフィックに目まいがする毎日でした。こんな私を助けてくれる腕のいいグラフィッカーさん常時募集中です。よろしく。

ＡＩＣスピリッツ

ＣＧ作画監督
岩本佳人

今回はとにかく原作の絵に似せることを念頭において作業を進めました。原画の修正作業も、グラフィックの制作作業も力量不足がたたり、最初から最後まで周りの方々に迷惑のかけ通しで、申し訳ない気持ちでいっぱいです。

ＡＩＣスピリッツ

グラフィックデザイナー
笹田一登

ども、笹田です。社内では『ウルドマスター』と呼ばれています（笑）。フェイスやミニウルドなど、ウルドの８割がたは私がＣＧ作画しました。それにしても、マーラーのフェイスの髪の毛の線修正はつらかった（笑）。

ＡＩＣスピリッツ

グラフィックデザイナー
小林功一郎（サンダーバードウルトキング！）

アナログ16色は、普段やっているコンシューマーとはまた違った奥深い世界でした。わかりやすい担当部分は、プロローグ全部と森里屋敷（他力本願寺）の内部のメインＢＧあたりですね。

フリー

グラフィックデザイナー
斉藤智晴

ベイブリッジや地下のＢＧ、公園の先輩たち他多数を担当。カット袋から原画をひっぱり出したとき、パレット変えはいいとしても、破壊後のカットも入ってるのを発見して、ずるいと思ったのは私だけでしょ〜か？

友情（五十嵐さんの）参加

グラフィックデザイナー
林田 淳

ドット絵描きの林田です。３女神では飛び抜けて描きやすいスクルドが良いです。仕事ではゲストキャラのマグネやウェイトレスなど描いたので、三女神同様あたたかく（？）見てやってくださいね。

フリー

異世界＆モンスター
中井 覺

モンスターと異世界の風景のエディットを担当しました。最近パソコンではX68000しかいじってなかったんで、あっちだと楽なラインのぼかしなんかが98では結構つらくて往生しました。98ヤダ。３万色使わせろ〜っ！

フリー

使用上の注意／ユーザーサポート

●使用上の注意

1. 本ゲームは、個人で使用するほかは著作権上、株式会社バンプレストに無断で使用することはできません。
2. 当社では、藤島康介氏、講談社及び当社が著作権を所有する本ゲーム及びマニュアルの、内容の一部または全部を無断で複製、及び賃貸（レンタル）することについて、一切許可しておりません。もし違反した場合は法律により、懲役または罰金が課せられます。
3. このゲームを、マニュアルに記載された正規の使い方以外の方法で使用したり、改変等を行なった場合は、その動作について一切責任を負いません。
4. 商品の企画、生産には万全の注意をはらっておりますが、ゲームの内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発見される場合が考えられます。万一、誤作動等を起こすような場合がございましたら、弊社までご一報ください。
5. 本ゲーム使用中に起こった、ハードウェア等の破損、その他の結果につきましては、上記第4項にかかわらず当社では責任を負いかねますのでご了承ください。

●ディスクに異常が発生した場合は

万一、原因不明でディスクに異常が発生した場合は、そのディスクを下記のお客様相談センターまでお送りください。原因を調査の上、当社に責任のある場合は、無償にて早急に対処いたします。
郵送の際には、ご使用のパソコン本体と周辺機器（モニター、ハードディスク等のメーカー名、型番）及びディスクの異常の状態をできるだけ詳しく記入したメモを同封してください。ディスクはダンボール紙等にはさんで、輸送中に折れないようにして発送してください。異常の原因が、お客様の誤った使用または不適当な操作等に起因する場合には、修理が有償となる場合もありますのでご了承ください。なお、上記のサポートは、正規のラベルが貼られたディスクについてのみ対処させていただきます。

バンダイグループお客様相談センター

東京都台東区駒形２－５－５　〒111－81　☎03－3847－6666
電話受付時間　月～金曜日（除く祝日）10～16時

おことわり

ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには、一切お答えできませんのでご了承ください。
なお、ゲームのヒントはパソコン専門誌をご覧ください。

GAME STAFF

原作・監修——藤島康介
「ああっ女神さまっ」
講談社月刊『アフタヌーン』連載

企画——東　喜三郎(バンプレスト)
下道　隆(バンプレスト)
三浦　亨(ＡＩＣ)
井上　博明(オニロ)

メインプログラマー——四本忠司
プログラマー——岩崎豊明
CG作画監督——岩本佳人
グラフィックデザイナー——笹田一登
黒川　仁
小林功一郎
斉藤智晴
熊谷直樹
林田　淳
異世界&モンスター——中井　覺

作画監督——荒木英樹
河野悦隆
原画——池内智男
岩井禎行
吉川忠男

動画——スタジオウォンバット
吉田　潤
井波慎一
内田隆博
後藤　光
野中卓也

原画制作——小松孝史

シナリオ——黒田洋介
千葉智宏

音楽——安田　毅

ゲーム制作——ＡＩＣスピリッツ

プロデュース——守谷淳一(バンプレスト)
吉田　勝(ＡＩＣスピリッツ)
園山靖輔(オニロ)
根上広行(超音速)

コーディネーター——五十嵐雅夫(ＡＩＣスピリッツ)

制作——㈱ＡＩＣ
㈱オニロ
㈲超音速
㈲スタジオオルフェ

協力——講談社月刊『アフタヌーン』編集部

製作——㈱バンプレスト

1993年3月20日発行
構成：園山靖輔(ONIRO)／黒田洋介(スタジオオルフェ)
執筆：黒田洋介／倉田英之(スタジオオルフェ)
監修：藤島康介／講談社
制作：株式会社ONIRO
制作協力：AICスピリッツ
デザイン：有限会社エストール／神宮司訓之(DARTS)
表紙イラスト：藤島康介

発行：株式会社バンプレスト
印刷所：株式会社池田印刷／Printed in japan

発売元
株式会社バンプレスト
東京都台東区駒形１－４－14　〒111
バンダイ第３ビル
※バンプレストは、バンダイグループの一社です。

Ah! my Goddess

USER'S MANUAL

BELLDANDY
URD
SKULD

Presented by
BANPRESTO